

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki keanekaragaman seni dan budaya. Seni dan budaya yang dimiliki setiap daerah merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan. Hal tersebut dilakukan oleh pemerintah Provinsi Kota Bogor yang tetap mempertahankan warisan budaya Sunda dengan mendirikan Kampung Budaya Sindangbarang. Kampung Budaya Sindangbarang merupakan kampung Sunda tertua yang terletak di Desa Pasir Eurih, Kecamatan Tamansari, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Berdasarkan sumber naskah Pantun Bogor dan Babad Padjajaran, kampung budaya ini sudah berdiri sejak abad ke XII (Diskominfo Kabupaten Bogor, 2016).

Menurut Hendi (2015), Kampung Budaya Sindangbarang dibangun kembali bertujuan untuk mempertahankan dan melestarikan kebudayaan Sunda yang sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat. Kembali ke alam merupakan tema utama yang diangkat oleh Kampung Budaya Sindangbarang dengan menyuguhkan kegiatan seni dan budaya serta suasana perkampungan yang tidak bisa masyarakat dapatkan dari daerah perkotaan. Di Kampung Budaya Sindangbarang terdapat delapan kesenian Sunda yang masih dilestarikan oleh penduduk setempat, seperti upacara adat *seren taun*, *rengkong*, *angklung gubrag*, *tutunggulan*, *parebut se'eng*, *rampak gendang*, tari jaipong, dan pencak silat Cimane. Bangunan dan rumah adat di Kampung Budaya Sindangbarang juga telah direkonstruksi dan direvitalisasi agar

tetap sama dengan bentuk asli dan tidak kehilangan jati dirinya. Kampung Budaya Sindangbarang juga memiliki destinasi ke situs purbakala peninggalan dari Kerajaan Padjajaran. Walaupun memiliki daya tarik yang tidak ada di tempat wisata lainnya, lokasi dari Kampung Budaya Sindangbarang cukup jauh dari perkotaan. Minimnya *wayfinding* serta akses transportasi mempengaruhi popularitas dari kampung budaya. Berdasarkan data yang dimiliki Adi Nugroho (2010), jumlah wisatawan kampung budaya pada tahun 2008 sebanyak 5.429 orang. Namun, pada tahun 2015, jumlah wisatawan menurun hingga menjadi 1004 orang berdasarkan data yang dimiliki oleh Myrnia Cinthia (2016). Selain itu, sangat disayangkan sebagai salah satu destinasi wisata yang kaya akan seni dan budaya Sunda, Kampung Budaya Sindangbarang memiliki tiga logo yang berbeda-beda dalam penggunaannya.



Gambar 1.1. Logo Kampung Budaya Sindangbarang
(<https://www.facebook.com/kpbudayasindangbarang/>)

Hal ini terjadi karena Kampung Budaya Sindangbarang belum memiliki *brand guidelines* dalam penggunaan identitasnya sehingga menyebabkan penggunaan logo kampung budaya masih beragam dan tidak konsisten seperti yang terlihat pada Gambar 1.1. Lalu, berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar oleh penulis kepada 100 responden dengan usia 17-55 tahun berdomisili di

Jabodetabek, menunjukkan hasil bahwa sebanyak 90 responden tidak mengetahui tentang Kampung Budaya Sindangbarang. Lalu, muncul juga persepsi yang salah dari responden mengenai logo Kampung Budaya Sindangbarang yang tidak mencerminkan sebagai tempat wisata budaya melainkan sebagai rumah makan Sunda.

Melihat dari permasalahan yang terjadi, perlu dilakukan perancangan ulang identitas visual yang dapat merepresentasikan nilai dan citra Kampung Budaya Sindangbarang sebagai tempat peninggalan dari Kerajaan Pajajaran dan tempat wisata yang melestarikan tradisi, seni, dan budaya Sunda di Bogor. Diharapkan melalui perancangan ini dapat meningkatkan eksistensi Kampung Budaya Sindangbarang sebagai tempat wisata budaya di Kabupaten Bogor serta tidak ada lagi muncul persepsi yang salah mengenai logo kampung budaya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan identitas visual yang baik untuk Kampung Budaya Sindangbarang Bogor sebagai tempat wisata budaya Sunda?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan ulang identitas visual ini berdasarkan segmentasi sebagai berikut:

1. Demografis

a. Target Primer

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

- Usia: 17-25 tahun
- Pendidikan: SMA, S1
- Pekerjaan: Siswa, Mahasiswa, Karyawan, Pengusaha
- Kelas Ekonomi: SES B-SES A1

b. Target Sekunder

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- Usia: 26-55 tahun
- Pendidikan: SMA, S1, S2
- Pekerjaan: Karyawan, Pengusaha, Ibu rumah tangga
- Kelas Ekonomi: SES B-SES A1

2. Geografis

- a. Kota : Jabodetabek

3. Psikografis

- b. Sikap : Aktif, bersemangat, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- c. Gaya Hidup : Hobi berwisata, suka mencoba hal baru, dan tertarik dengan sejarah, kesenian, dan budaya.

4. Media

Perancangan identitas visual Kampung Budaya Sindangbarang meliputi perancangan logo serta *brand guidelines* yang akan mengatur penerapan dan pengaplikasian setiap identitas Kampung Budaya Sindangbarang dalam media lainnya secara jelas dan konsisten.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah merancang identitas visual yang dapat merepresentasikan nilai dan citra Kampung Budaya Sindangbarang sebagai destinasi wisata budaya Sunda. Perancangan ini juga bertujuan untuk meningkatkan eksistensi kampung budaya serta membantu melestarikan kebudayaan Sunda di Kampung Budaya Sindangbarang.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kampung Budaya Sindangbarang, perancangan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan *insight* baru dari sisi ilmu desain grafis bahwa sebuah identitas visual yang konsisten bagi tempat wisata penting dalam membentuk nilai dan citra yang sesuai.
2. Bagi masyarakat, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai Kampung Budaya Sindangbarang, mendorong masyarakat untuk mengunjungi kampung budaya, serta meningkatkan kesadaran masyarakat untuk melestarikan kebudayaan Sunda.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk pengembangan kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual, sehingga untuk kedepannya dapat menyediakan kurikulum pendidikan yang dapat memberikan manfaat bagi individu maupun industri. Selain itu, laporan perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam perancangan identitas visual bagi mahasiswa lain di kemudian hari.
4. Bagi penulis, perancangan ini membantu penulis dalam memahami dan mempraktikkan secara langsung ilmu desain grafis, khususnya dalam perancangan identitas visual, melalui pemikiran kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan yang nyata. Selain itu, perancangan ini meningkatkan pengetahuan penulis mengenai sejarah dan kebudayaan Sunda serta meningkatkan kesadaran penulis akan pentingnya melestarikan sebuah warisan budaya.